

KULTIVASI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE*
(Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif tentang Petualangan
pada Pemain *Game* Ingress)



Disusun Oleh:
WAHYU SETIAWAN
D1215056

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan untuk Mencapai
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul:

KULTIVASI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE*
(Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif tentang Petualangan pada
Pemain *Game Ingress*)

Karya:

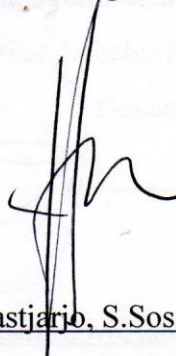
Wahyu Setiawan

D1215056

Disetujui untuk dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, 31 Oktober 2017

Pembimbing Skripsi



Sri Hastjario, S.Sos. Ph.D

NIP. 19710217 199802 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:


KULTIVASI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE*
(Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif tentang Petualangan
pada Pemain *Game Ingress*)

Karya:
Wahyu Setiawan
D1215056


Telah diuji dan disahkan oleh Panitia Penguji Skripsi Program Studi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta
Hari : Selasa
Tanggal : 7 November 2017

Panitia Penguji:

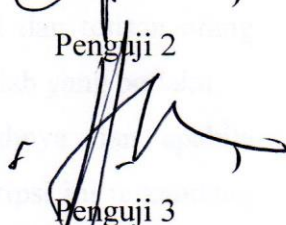
1. **Tanti Hermawati, S.Sos., M.Si**
NIP. 19690207 199512 2 001

()
Penguji 1

2. **Likha Sari Anggreni, S.Sos., M.Soc. Sc**
NIP. 19860226 201404 2 001

()
Penguji 2

3. **Sri Hastjarjo, S.Sos. Ph.D**
NIP. 19710217 199802 1 001

()
Penguji 3

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan,



Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si

NIP. 19610825 198601 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Setiawan
NIM : D1215056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Sebelas Maret Surakarta maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditulis sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surakarta, 31 Oktober 2017

Yang membuat pernyataan,



Wahyu Setiawan

D1216056

HALAMAN MOTTO

“Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)”
(Ar-Rahman-60)

“Hidup hanya sekali, maknai dan resapi”
(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat, ridho, dan karunia Allah Subhanahu Wata'ala, kupersembahkan karya ini kepada:

- Orang tuaku, Zumaroh dan Agus Haetami, yang terus mendoakan dan memberikan dukungan baik moral maupun material.
- Kakak-kakakku, Danan Adi Wijoyo dan Nur Hikmah Okvianti, serta adikku M Fairuzzadi yang menjadi dorongan untuk saya bisa lebih baik lagi.
- Sahabatku, Ngungrum Qurani Isdarmadji, terima kasih atas segala dorongan, semangat, bantuan, doa, dan selalu membantu setiap saat ketika tanpa saya minta sekali pun.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat kasih karunia dan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“KULTIVASI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE* (Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif tentang Petualangan pada Pemain *Game Ingress*)”**.

Sebuah perjuangan yang tidak singkat penulis lalui untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Ucapan terimakasih penulis sampaikan pada kesempatan kepada:

1. Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si selaku Dekan FISIP UNS.
2. Sri Hastjarjo, S.Sos., Ph.D selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNS.
3. Drs. Dwi Tiyanto, S.U. selaku pembimbing akademik.
4. Sri Hastjarjo, S.Sos. Ph.D selaku pembimbing skripsi. Terima kasih atas kesabaran, curahan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
5. Tanti Hermawati, S.Sos., M.Si selaku penguji satu. Terima kasih atas curahan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan arahan kepada penulis.
6. Likha Sari Anggreni, S.Sos., M.Soc. Sc selaku penguji dua. Terima kasih atas curahan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan arahan kepada penulis.

7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
8. Teman-teman S1 Non Reguler 2015, dua tahun menjadi waktu yang singkat bersama kalian.
9. Semua informan di dalam penelitian ini, para pemain Ingress di Kota Solo.
10. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang. Penulis juga menyadari jika masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga kekurangan yang ada dapat menjadi pelajaran dan memotivasi yang lain untuk menghasilkan yang lebih baik lagi.

Surakarta, 31 Oktober 2017

Wahyu Setiawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan.....	10
D. Manfaat.....	11
E. Telaah Pustaka	
1. Teori Kultivasi	11

2. <i>Cybercommunity</i>	22
3. <i>Game Online</i>	23
4. Petualangan	24
F. Kerangka Pemikiran.....	25
G. Metode Penelitian	
1. Jenis Penelitian.....	27
2. Objek Penelitian	27
3. Lokasi Penelitian.....	28
4. Sumber Data.....	28
5. Teknik Sampling	28
6. Metode Pengumpulan Data	29
7. Validitas Data	30
8. Teknik Analisis Data.....	30
II. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Deskripsi <i>Game</i> Ingress	32
B. Faksi Resistance di Kota Solo	41
C. Faksi Enlightened di Kota Solo.....	42
D. Even Ingress di Kota Solo.....	43
III. SAJIAN DAN ANALISIS DATA	45
A. Pola Informan.....	46
1. Pola Informan 1 (Fajar Hendaryanto)	46
2. Pola Informan 2 (Achmad Gandhung)	51
3. Pola Informan 3 (Pertiwi Raditiya Sari).....	56
4. Pola Informan 4 (Januar Kristanto)	60

5. Pola Informan 5 (Ulfah Nurul Amanah)	64
B. Pandangan tentang Petualangan Dunia Nyata.....	67
1. Pandangan Petualangan Menurut Informan 1	
(Fajar Hendaryanto)	68
2. Pandangan Petualangan Menurut Informan 2	
(Achmad Gandhung)	69
3. Pandangan Petualangan Menurut Informan 3	
(Pertiwi Raditiya Sari).....	70
4. Pandangan Petualangan Menurut Informan 4	
(Januar Kristanto)	72
5. Pandangan Petualangan Menurut Informan 5	
(Ulfah Nurul Amanah)	74
C. Pandangan tentang Petualangan di Dalam Ingress.....	75
1. Pandangan Petualangan Ingress Menurut Informan 1	
(Fajar Hendaryanto)	76
2. Pandangan Petualangan Ingress Menurut Informan 2	
(Achmad Gandhung)	81
3. Pandangan Petualangan Ingress Menurut Informan 3	
(Pertiwi Raditiya Sari).....	86
4. Pandangan Petualangan Ingress Menurut Informan 4	
(Januar Kristanto)	90
5. Pandangan Petualangan Ingress Menurut Informan 5	
(Ulfah Nurul Amanah)	96
D. Perbandingan Antarinforman	100

E. Pembahasan	105
1. Terpaan Penggunaan <i>Game Ingress</i>	110
2. Menaruh Kepercayaan.....	111
3. Pengaruh Kontak Sosial	111
4. Pengaruh Komunitas Siber atau <i>Cybercommunity</i>	113
5. Mendapatkan Pengetahuan.....	117
IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan	120
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	
Perbandingan Antarinforman dalam Memberikan Pandangan	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Even Anomaly	8
Gambar 1.2. Even IFS	9
Gambar 1.3. Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 2.1. Logo Ingress.....	32
Gambar 2.2. Logo Resistance	34
Gambar 2.3. Logo Enlightened	35
Gambar 2.4. <i>Portal Key</i>	38
Gambar 2.5. <i>Hack</i>	39
Gambar 2.6. <i>Control Field</i>	40
Gambar 2.7. <i>Chat Kom</i> dalam Ingress	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Transkrip Wawancara

Lampiran 2

Dokumentasi Wawancara

ABSTRAK

Wahyu Setiawan. D1215056. KULTIVASI DALAM BERMAIN *GAME ONLINE* (Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif tentang Petualangan pada Pemain *Game Ingress*). Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2017.

Penelitian ini ditulis dengan melihat fenomena bahwa semakin banyaknya *game online* yang dibuat menyerupai realitas dunia nyata, salah satunya yaitu *Ingress*. Keberadaan *game Ingress* yang dimainkan layaknya berpetualang di dalam dunia nyata, dikhawatirkan turut membawa para pemainnya secara tidak langsung terpengaruh dengan nilai-nilai yang ada di dalam *game Ingress*. Hal ini yang mendorong peneliti untuk meneliti bagaimana proses pembentukan realitas subjektif tentang petualangan di dalam *game Ingress*.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pandangan pemain *Ingress* mengenai arti petualangan di dunia nyata, serta mengetahui bagaimana realitas subjektif tentang petualangan di *Ingress* terbentuk.

Dengan menggunakan pendekatan teori kultivasi, peneliti mencoba melihat proses pembentukan realitas subjektif terhadap lima informan pemain *Ingress*.

Penelitian ini merupakan penelitian berparadigma kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan sumber data primer, menggunakan teknik sampling bola salju untuk menentukan lima informan. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan mendasarkan pada proposisi teoritis, kemudian mengembangkan menjadi deskripsi kasus. Selanjutnya dilakukan triangulasi sumber dan dokumen untuk proses validasi.

Setelah melakukan wawancara dan menganalisisnya, peneliti mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan pandangan mengenai petualangan di dunia nyata, dan pembentukan realitas subjektif petualangan di dalam *Ingress*. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pembentukan realitas subjektif. Faktor-faktor tersebut di antaranya adalah terpaan penggunaan *game Ingress*, kepercayaan dari pengalaman berpetualang, kontak sosial, pengaruh komunitas siber, dan dampak yang dihasilkan yaitu mendapatkan pengetahuan baru.

Kata Kunci: Realitas Subjektif, Petualangan, *Game Ingress*

ABSTRACT

Wahyu Setiawan. D1215056. KULTIVASI DALAM BERMAIN GAME ONLINE (Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif tentang Petualangan pada Pemain Game Ingress). Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2017.

This research is inspired by the phenomenon which more online games are made to resemble real-world reality, one of those game is Ingress. The existence of Ingress that play like an adventure in the real world, feared to bring their players indirectly affected by the values that exist in the Ingress. This phenomenon encourages researcher to examine how the process of establishing a subjective reality of adventure in the Ingress.

The purpose of this study is to know the views of Ingress players about the meaning of adventure in the real world, as well as to know how the subjective reality of adventure in Ingress is formed. Using the cultivation theory approach, the researcher tried to see the process of establishing subjective reality against five informants. All the five informants are Ingress player.

This research is a qualitative paradigm research with case study method. Interview technique is used to obtain primary data sources, using snowball sampling to determine five informants. In this study, data analysis is done by basing on theoretical proposition, then develop into a case description. Finally researcher use triangulation of source and document for validation process.

After conducting the interview and analyzing them, the researcher got the result that there are different views about adventure in the real world, and the formation of subjective reality of adventure in Ingress. There are several factors that influence the formation of subjective reality. These factors include exposure to the use of Ingress games, the belief of adventure experiences, social contact, the influence of the cyber community, and the resulting impact of gaining new knowledge.

Keywords: *Subjective Reality, Adventure, Game Ingress*